

SKRIPSI



**MENINGKATKAN PERILAKU ANTI *BULLYING* PADA SISWA MELALUI
LAYANAN INFORMASI DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING*
BAGI SISWA KELAS VIII SMP 2 BAE KUDUS**

Oleh
SITI UTAMAH
NIM 201131190

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2015**



**MENINGKATKAN PERILAKU ANTI *BULLYING* PADA SISWA
MELALUI LAYANAN INFORMASI DENGAN TEKNIK *ROLEPLAYING*
BAGI SISWA KELAS VIII SMP 2 BAE KUDUS**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Bimbingan dan Konseling**

Oleh

**SITI UTAMAH
NIM. 2011 31 190**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2015**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“ Berikanlah hal yang terbaik untuk dirimu sendiri, sebab jika kamu baik maka kamu akan mampu membuat orang menjadi baik juga”. (*utamaSt*)



Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Ayah dan Ibu tercinta.
2. Seluruh keluarga besar saya.
3. Seluruh sahabat baik saya, yang selalu bersedia untuk saya repotkan.
4. Almamater UMK
5. SMP 2 Bae Kudus
6. Untuk siapaun dia yang ada disana

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Siti Utamah (NIM. 2011 31 190) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, Juni 2015.

Pembimbing I



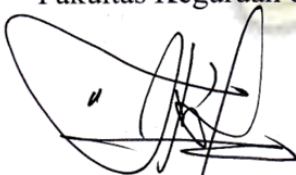
Drs. Sucipto, M.Pd.,Kons.
NIS. 061071302000100115

Pembimbing II



Drs. Arista Kiswantoro, M.Pd.
NIS. 0610713020001027

Mengetahui,
Ka. Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dra. Sumarwiyah, M.Pd.,Kons.
NIS. 0610713020001008

HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Siti Utamah (NIM. 2011 31 190) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bimbingan dan Konseling.

Kudus, Juni 2015.

Tim Penguji




Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.
NIS. 06107130200010015

, Ketua/anggota



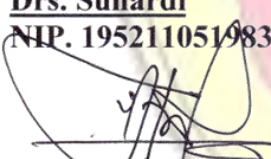
Drs. Arista Kiswantoro, M.Pd
NIS. 0610713020001027

, Anggota



Drs. Sunardi
NIP. 195211051983031004

, Anggota



Drs. Sumarwiyah, M.Pd., Kons.
NIS. 0610713020001008

, Anggota

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Dr. Drs. Setiawan Utomo, M.Pd.
NIS. 19621219 198703 1 1 015

PRAKATA

Alhamdulillah, penulis syukuri atas kehadiran Allah SWT dengan segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga Skripsi yang berjudul: “Meningkatkan Perilaku Anti *Bullying* Pada Siswa Melalui Layanan Informasi Dengan Teknik *Role Playing* Bagi Siswa Kelas VIII SMP 2 Bae Kudus Tahun Ajaran 2014/2015”, dapat diselesaikan, untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Penulis menyadari bahwa selesainya Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu:

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus
2. Dra. Sumarwiyah, M.Pd.,Kons. Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah banyak membantu kelancaran dalam penyusunan proposal skripsi ini
3. Drs. Sucipto, M.Pd.,Kons. Dosen pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan skripsi ini sehinggadapat terselesaikan dengan baik dan lancar.
4. Drs. Arista Kiswanto, M.Pd. dosen pembimbing II, yang juga telah memberikan bimbingan skripsi ini dengan baik dan diberikemudahan serta kelancaran sehingga dapat terselesaikan tepat waktu.
5. Semua dosen Fakulats FKIP Program Bimbingan dan Konseling Universitas Muria Kudus yang telah membimbing dan memberikan motivasi kepada penulis.
6. Drs.Moh. Akhsanulkhaq Kepala SMP 2 Bae Kudus yang telah memberikan ijin menggunakan tempat penelitian.

7. Drs. H. Suryadi kolaborator sekaligus pembimbing lapangan yang telah memberikan bantuan dan pengarahan selama pelaksanaan penelitian.
8. Keluargaku, dan teman-temanku serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penelitian ini, khususnya buat keluargaku tercinta yang selalu mendukung, memotivasi dan mendampingi selama proses penyelesaian Skripsi ini.

Semoga amal kebaikan semua pihak tersebut mendapatkan imbalan dari Tuhan Yang Maha Esa.

Penulis menyadari dalam penulisan proposal skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan guna perbaikan. Penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya Bimbingan dan Konseling.

Kudus, Juni 2015

Penulis

SitiUtamah
NIM. 2011 31 190

ABSTRACT

Utamah , Siti . 2015. *Improving Anti Bullying Behavior On Through Student Information Services Role Playing Technique For Class VIII students of SMP 2 Holy Bae Academic Year 2014/2015*. Thesis . Guidance and Counseling the Faculty of Education University of Muria Kudus . Supervisor: (i) Drs. Sucipto, M.Pd., Kons (ii) Drs. Arista Kiswanto, M.Pd

Keywords : Anti-Bullying Behavior, Information Services with Role Playing Techniques

The purpose of this study are: 1. To determine the ability of researchers in implementing information services with role playing techniques in improving anti bullying behavior in class VIII SMP 2 BAE Kudus in academic year 2014/2015 , 2. To determine the activity of students in participating with technical information services role playing , 3. To obtain an increase in anti bullying behavior in class VIII SMP 2 Bae Kudus after being given information. Hypothesis which says: 1) the ability of researcher in implemetnting information services w services with role playing rechnique can improve the behavior of anti bullying on students, 2) student activity in the following information services with role playing technique can improve the behavior of anti bullying, 3) a significant increase in the students about anti bullying behavior before and after the information servise with role playing techniques.

Anti bullying behavior is a behavior that avoid bullying. Which is itself an act of bullying and aggressive behavior negative person or group of people repeatedly abused the imbalance forces with the aim to harm the target (victim) is mentally or physically. To achieve an understanding of the behavior of a good anti bullying researchers are working to improve the anti bullying behavior in students through information services with role playing techniques.

This type of research is action research guidance and counseling were conducted in class VIII C SMP 2 Bae Kudus with 30 research subjects who memilikikesadaran perilaku antibullying of students is low. This study was conducted in two cycles, each cycle consisting of four phases of activities including planning, implementation, observation, and reflection. The independent variable in this study is an information service with role playing techniques while the dependent variable is anti bullying behavior. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. Analysis of the data used is descriptive qualitative data analysis by combining quantitative data analysis in data processing in order to obtain a more robust research conclusions.

The resulting increase in the activities of researchers in the activities of engineering information services role playing, in the first cycle an average score of 64.3 with a percentage of 64% of the category fairly and second cycle the

average percentage of 82.3 with 82% good category, which means an increase of 22% , Increased activity of students in information services with role playing techniques have increased in the first cycle an average score of 29, with a percentage of 58% category fairly and in the second cycle an average score of 39 with a percentage of 78% good category, which means an increase of 20%. The results of pre-cycle studies Anti Bullying Behavior in students showed very less category with an average score of 17.7 with a percentage of 36%. Cycle I Anti Bullying Behavior on students has increased in the category of fair with an average score of 21.9 with a percentage of 60% which means an increase in the average score of 4.2 with a percentage of 24% of the pre-cycle. Cycle II Improved Anti Bullying Behaviors in students in both categories with an average score of 37.5 with a percentage of 74%, which means there is an increase of 14%.

The conclusions of this research result is an increase in the activities of researchers activate first cycle services 64 % category (fair) and the second cycle 82 % category (good) . Results of the research activity of students in the first cycle 58 % category (fair) and the second cycle 78 % category (good). The resulting increase in anti bullying behavior in the pre-cycle 36 % category (low), the first cycle 60 % category (fair) and the second cycle 74 % category (good). Thus the information services with role playing technique effective to improve anti bullying behavior in students intensively and in accordance with the needs of the students, in order to create a good social relations among friends. Pursuant to research theme, researcher can give suggestion to 1) Headmaster, 2) to kolabolator, 3) To Student, 4) To Next Researcher. Expected can to develop and apply information service with role playing at handing of problems in line with problems of is same topic.



ABSTRAK

Utamah, Siti. 2015. “*Meningkatkan Perilaku Anti Bullying Pada Siswa Melalui Layanan Informasi Dengan Teknik Role Playing Bagi Siswa Kelas VIII SMP 2 Bae Kudus Tahun Ajaran 2014/2015*”. Skripsi. Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (i) Drs. Sucipto, M.Pd., Kons (ii) Drs. Arista Kiswantoro, M.Pd

Kata Kunci: Perilaku Anti *Bullying*, Layanan Informasi dengan Teknik *RolePlaying*

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mengetahui kemampuan peneliti dalam melaksanakan layanan informasi dengan teknik *role playing* dalam meningkatkan perilaku anti *bullying* pada siswa kelas VIII SMP 2 Bae Kudus Tahun Ajaran 2014/2015, (2) Untuk mengetahui aktifitas siswa dalam mengikuti layanan informasi dengan teknik *role playing*, (3) Untuk memperoleh peningkatan perilaku anti *bullying* pada siswa kelas VIII SMP 2 Bae Kudus setelah diberikan layanan informasi teknik *role playing*. Hipotesis yang berbunyi: 1) Kemampuan peneliti dalam melaksanakan layanan informasi dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan perilaku anti *bullying* pada siswa kelas VIII SMP 2 Bae Kudus tahun ajaran 2014/2015, 2) Aktifitas siswa dalam mengikuti layanan informasi dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan perilaku anti *bullying*, 3) Peningkatan yang signifikan pada siswa mengenai perilaku anti *bullying* sebelum dan sesudah diberi layanan informasi dengan teknik *role playing*.

Perilaku anti *bullying* merupakan perilaku yang menghindari tindakan *bullying*. Yang mana tindakan *bullying* sendiri merupakan perilaku agresif dan negatif seseorang atau sekelompok orang secara berulang kali yang menyalahgunakan ketidakseimbangan kekuatan dengan tujuan untuk menyakiti targetnya (korban) secara mental atau secara fisik. Layanan informasi dengan teknik *role playing* yaitu suatu layanan yang ada didalam bimbingan dan konseling yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada peserta didik dengan permainan peran agar siswa dapat mengambil manfaat dari permainan yang ada. Untuk mewujudkan pemahaman mengenai perilaku anti *bullying* yang baik peneliti berupaya untuk meningkatkan perilaku anti *bullying* pada siswa melalui layanan informasi dengan teknik *roleplaying*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling yang dilaksanakan di kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus dengan subjek penelitian 30 orang siswa yang memiliki kesadaran perilaku anti *bullying* yang rendah. Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah layanan informasi dengan teknik *role playing* sedangkan variabel terikatnya yaitu perilaku anti *bullying*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Analisis data yang digunakan merupakan analisis data jenis deskriptif kualitatif dengan menggabungkan analisis data kuantitatif dalam pengolahan data agar diperoleh simpulan penelitian yang lebih kuat.

Hasil peningkatan aktivitas peneliti dalam kegiatan layanan informasi teknik *role playing*, pada siklus I rata-rata skor 64,3 dengan prosentase 64% kategori cukup dan siklus II rata-rata 82,3 dengan prosentase 82% kategori baik yang berarti mengalami peningkatan sebesar 22%. Peningkatan aktivitas siswa dalam layanan informasi dengan teknik *role playing* mengalami peningkatan pada siklus I skor rata-rata 29 dengan prosentase 58% kategori cukup dan pada siklus II skor rata-rata 39 dengan prosentase 78% kategori baik yang berarti mengalami peningkatan sebesar 20%. Hasil penelitian pra siklus Perilaku Anti *Bullying* pada siswa menunjukkan kategori sangat kurang dengan rata-rata skor 17,7 dengan prosentase 36%. Siklus I Perilaku Anti *Bullying* pada siswa mengalami peningkatan dalam kategori cukup dengan rata-rata skor 21,9 dengan prosentase 60% yang berarti mengalami peningkatan rata-rata skor 4,2 dengan prosentase 24% dari pra siklus. Siklus II Peningkatan Perilaku Anti *Bullying* pada siswa dalam kategori baik dengan rata-rata skor 37,5 dengan prosentase 74% yang berarti ada peningkatan sebesar 14%.

Simpulan hasil penelitian ini adalah terjadi peningkatan aktivitas peneliti dalam kegiatan layanan siklus I 64% kategori (cukup) dan siklus II 82% kategori (baik). Hasil penelitian aktivitas siswa pada siklus I 58% kategori (cukup) dan siklus II 78% kategori (baik). Hasil peningkatan perilaku anti *bullying* pada pra siklus 36% kategori (sangat kurang), siklus I 60% kategori (cukup) dan siklus II 74% kategori (baik). Dengan demikian layanan informasi dengan teknik *roleplaying* efektif untuk meningkatkan perilaku anti *bullying* pada siswa secara intensif serta sesuai dengan kebutuhan siswa, agar dapat terciptanya hubungan social yang baik antar teman. Berdasarkan tema penelitian, peneliti dapat memberikan saran kepada: 1) Kepala Sekolah, 2) Bagi Konselor, 3) Bagi Peserta Didik, 4) Bagi Peneliti Berikutnya. Diharapkan mampu untuk mengembangkan dan menerapkan layanan informasi dengan teknik *role playing* pada penanganan permasalahan yang sejalan dengan permasalahan topik yang sama.

DAFTAR ISI

Halaman

SAMPUL.....	i
LOGO	ii
JUDUL... ..	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN... ..	iv
LEMBAR PERSETUJUAN... ..	v
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN.....	vi
PRAKARTA	vii
ABSTRACT.....	ix
ABSTRAK... ..	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xxii
DAFTAR GRAFIK... ..	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	7
1.6 Definisi Operasional Variabel.....	8
1.6.1 Meningkatkan Perilaku Anti Bullying	8
1.6.2 Layanan Informasi dengan Teknik <i>Role Playing</i>	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

2.1 Kajian Pustaka.....	11
-------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Seting Dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	51
3.1.1	Seting Penelitian	51
3.1.2	Karakteristik Subjek Penelitian.....	52
3.2	Variabel Penelitian.....	54
3.3	Rancangan Penelitian.....	54
3.3.1	Siklus I.	57
3.3.1.1	Perencanaan (<i>Planning</i>)	57
3.3.1.2	Pelaksanaan Tindakan (<i>Action</i>).....	58
3.3.1.3	Pengamatan (<i>Observation</i>).	59
3.3.1.4	Analisis dan Refleksi.....	59
3.3.2	SiklusII.	60
3.3.2.1	Perencanaan (<i>planning</i>).....	60
3.3.2.2	Pelaksanaan Tindakan (<i>Action</i>).....	60
3.3.2.3	Pengamatan (<i>Observation</i>).....	61
3.3.2.4	Analisis dan Refleksi.....	61
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	61
3.4.1	Observasi.....	62
3.4.1.1	Wawancara.....	63
3.4.1.2	Dokumentasi.	65
3.4	Instrumen Penelitian.	66
3.5.1	Instrumen Observasi.....	66
3.5.2	Instrumen wawancara.....	82

3.6 Analisis Data.....	84
3.7 Indikator Keberhasilan.....	87
BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1 Pra Siklus.....	89
4.2 Siklus II.....	95
4.2.1 Perencanaan (<i>Planning</i>).....	95
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan (<i>Action</i>).....	96
4.2.3 Pengamatan (<i>Observing</i>).....	100
4.2.3.1 Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Dalam Kegiatan Layanan Informasi Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Pada Siklus I.....	101
4.2.3.2 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktivitas Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Selama Mengikuti Kegiatan Layanan Informasi Teknik <i>Role Playing</i> Pada Siklus I.....	105
4.2.3.3 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Indikator Perilaku Anti <i>Bullying</i> Pada Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus	109
4.2.4 Refleksi (<i>Reflecting</i>).....	114
4.3 Siklus II	116
4.3.1 Perencanaan (<i>Planning</i>).....	116
4.3.2 Pelaksanaan Tindakan (<i>Action</i>).....	118
4.3.3 Pengamatan (<i>Observation</i>).....	122

4.3.3.1	Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Dalam Kegiatan Layanan Informasi Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Pada Siklus II	123
4.3.3.2	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktivitas Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Selama Mengikuti Kegiatan Layanan Informasi Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II.....	126
4.3.3.3	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Indikator Perilaku Anti <i>Bullying</i> Pada Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Pada Siklus II	130
4.3.4	Refleksi (<i>Reflektion</i>).....	136
4.4	Uji Hipotesis	144
BAB V PEMBAHASAN		
5.1	Hasil Pembahasan PTK BK..	145
5.2	Hasil Pembahasan Penelitian Tindakan Pra Siklus.....	147
5.3	Hasil Pembahasan Penelitian Tindakan Pada Siklus I.....	148
5.3.1	Aktifitas Peneliti	148
5.3.2	Aktifitas Siswa..	149
5.3.3	Indikator Perilaku Anti <i>Bullying</i>	149
5.4	Hasil Pembahasan Penelitian Tindakan Pada Siklus II.....	151
5.4.1	Aktivitas Peneliti.....	152
5.4.2	Aktivitas Siswa	152
5.4.3	Indikator Perilaku Anti <i>Bullying</i>	153

BAB VI SIMPULAN SARAN

6.1 Simpulan	159
6.2 Saran	160
DAFTAR PUSTAKA	162
LAMPIRAN	164



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Jadwal Penelitian	50
3.2 Nama Subjek Penelitian Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus	51
3.3 Materi Layanan Informasi dengan Teknik <i>Role Playing</i>	56
3.4 Pedoman Observasi Penelitian Terhadap Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Selama Mengikuti Layanan Informasi Teknik <i>Role Playing</i> Terkait Meningkatkan Perilaku Anti <i>Bullying</i> pada Siswa	65
3.5 Kriteria Penskoran Layanan Informasi Terhadap Siswa	67
3.6 Pedoman Observasi Indikator Keberhasilan Kesadaran Anti <i>Bullying</i> Pada Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Tahun Ajaran 2014/2015 Dalam Pelaksanaan Layanan Informasi dengan Teknik <i>Role Playing</i> PraSiklus, Siklus I, Siklus II	69
3.7 Kriteria Penilaian Keberhasilan Kesadaran Perilaku <i>Anti Bullying</i> Pada Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus dalam Pelaksanaan Layanan Informasi Dengan Teknik <i>Role Playing</i>	71
3.8 Pedoman Kriteria Penskoran Terhadap Siswa.....	71
3.9 Pedoman Observasi Kolaborator (Guru Pembimbing) Terhadap Peneliti Dalam Pelaksanaan Layanan Informasi Dengan Teknik <i>Role Playing</i>	76
3.10 Kriteria Penilaian Kolaborator Terhadap Peneliti	77
3.11 Pedoman Wawancara Peneliti Terhadap Siswa	78
3.12 Pedoman Wawancara Peneliti Terhadap Kolaborator (Guru BK) Sebelum Pemberian layanan informasi dengan teknik <i>role playing</i>	80
3.13 Pedoman Wawancara Peneliti Terhadap Kolaborator (Guru BK)	

	Setelah Pemberian layanan informasi dengan teknik <i>role playing</i>	81
4.1	Hasil Observasi Pra Siklus Indikator Perilaku Anti <i>Bullying</i> Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus	90
4.2	Nilai Rerata Observasi Pra Siklus Pada Indikator Perilaku Anti <i>Bullying</i> Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus	91
4.3	Hasil Wawancara Pra Siklus Terhadap Guru Pembimbing Terhadap Perilaku Anti <i>Bullying</i> Yang Dimiliki Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Tahun Ajaran 2014/2015	93
4.4	Perencanaan Jadwal Siklus I.....	95
4.5	Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Dalam Kegiatan Layanan Informasi Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Pada Siklus I	101
4.6	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktivitas Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Selama Mengikuti Kegiatan Layanan Informasi Teknik <i>Role Playing</i>	106
4.7	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Indikator Perilaku Anti <i>Bullying</i> Pada Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus.....	109
4.8	Nilai Rerata Hasil Observasi Peneliti Terhadap Indikator Perilaku Anti <i>Bullying</i> Pada Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Siklus I.....	111
4.9	Hasil Wawancara Siklus I Terhadap Guru Pembimbing Terhadap Perilaku Anti <i>Bullying</i> Yang Dimiliki Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Tahun Ajaran 2014/2015	113
4.10	Kelemahan Peneliti Dan Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Pada Tindakan Siklus I	115
4.11	Perencanaan Jadwal Siklus II	117
4.12	Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Dalam Kegiatan Layanan Informasi Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Pada Siklus II	123

4.13 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktivitas Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Selama Mengikuti Kegiatan Layanan Informasi Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II	127
4.14 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Indikator Perilaku Anti <i>Bullying</i> Pada Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Siklus II.....	130
4.18 Nilai Rerata Observasi Pra Siklus Pada Indikator Perilaku Anti <i>Bullying</i> Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus.....	132
4.19 Hasil Wawancara Siklus II Terhadap Guru Pembimbing Terhadap Perilaku Anti <i>Bullying</i> Yang Dimiliki Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Tahun Ajaran 2014/2015	134
4.20 Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peningkatan Peneliti Dalam Kegiatan Layanan Informasi Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Pada Sikls I Dan Siklus II.....	137
4.21 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktivitas Peningkatan Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Selama Mengikuti Kegiatan Layanan Informasi Teknik <i>Role Playing</i> Pada Siklus I dan Siklus II	139
4.22 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Indikator Peningkatan Perilaku Anti <i>Bullying</i> Pada Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	141

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Kerangka
2.1 Skema Berfikir	46
3.1 Skema Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	53



DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1 Hasil Observasi Pra Siklus Indikator Perilaku Anti <i>Bullying</i> Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus.....	92
4.2 Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Dalam Kegiatan Layanan Informasi Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Pada Siklus I.....	103
4.3 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktivitas Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Selama Mengikuti Kegiatan Layanan Informasi Teknik <i>Role Playing</i>	108
4.4 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Indikator Perilaku Anti <i>Bullying</i> Pada Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus.....	122
4.5 Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Dalam Kegiatan Layanan Informasi Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Pada Siklus II.....	126
4.6 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktivitas Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Selama Mengikuti Kegiatan Layanan Informasi Teknik <i>Role Playing</i> Pada Siklus II.....	128
4.7 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Indikator Perilaku Anti <i>Bullying</i> Pada Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Pada Siklus II.....	133
4.8 Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peningkatan Peneliti Dalam Kegiatan Layanan Informasi Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Pada Siklus I Dan Siklus II.....	138
4.9 Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktivitas Peningkatan Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Selama Mengikuti Kegiatan Layanan Informasi Teknik <i>Role Playing</i> Pada Siklus I dan Siklus II.....	140
4.10 Hasil Observasi Pra Siklus Indikator Peningkatan Perilaku Anti <i>Bullying</i> Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Pada Pra Siklus, Siklus I Dan Siklus II.....	143

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Peserta Layanan Informasi Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus.....	165
2. Pedoman Wawancara Peneliti Terhadap Siswa... ..	166
3. Hasil Wawancara Peneliti Terhadap Kolaborator (Guru BK) Sebelum Pemberian layanan informasi dengan teknik <i>role playing</i>	167
4. Hasil Wawancara Peneliti Terhadap Kolaborator (Guru BK) Setelah Pemberian layanan informasi dengan teknik <i>role playing</i> Pada Siklus I.....	168
5. Hasil Wawancara Peneliti Terhadap Kolaborator (Guru BK) Setelah Pemberian layanan informasi dengan teknik <i>role playing</i> Pada Siklus II.. ..	170
6. Satuan Layanan Bimbingan dan Konseling Siklus I Pertemuan 1.....	172
7. Satuan Layanan Bimbingan dan Konseling Siklus I Pertemuan 2.....	182
8. Satuan Layanan Bimbingan dan Konseling Siklus I Pertemuan 3.....	190
9. Satuan Layanan Bimbingan dan Konseling Siklus II Pertemuan 1.. ..	199
10. Satuan Layanan Bimbingan dan Konseling Siklus II Pertemuan 2.. ..	243
11. Satuan Layanan Bimbingan dan Konseling Siklus II Pertemuan 3.....	214
12. Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Selama Memberikan Layanan Informasi Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Pada Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Siklus I Pertemuan 1.. ..	227
13. Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Selama Memberikan Layanan Informasi Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Pada Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Siklus I Pertemuan 2.. ..	229
14. Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Selama Memberikan Layanan Informasi Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Pada Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Siklus I Pertemuan 3.. ..	231

15.	Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Selama Memberikan Layanan Informasi Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Pada Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Siklus II Pertemuan 1	233
16.	Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Selama Memberikan Layanan Informasi Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Pada Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Siklus II Pertemuan 2	235
17.	Hasil Observasi Kolaborator Terhadap Peneliti Selama Memberikan Layanan Informasi Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Pada Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Siklus II Pertemuan 3	237
18.	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktivitas Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Selama Mengikuti Kegiatan Layanan Informasi Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan 1	239
19.	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktivitas Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Selama Mengikuti Kegiatan Layanan Informasi Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan 2	241
20.	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktivitas Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Selama Mengikuti Kegiatan Layanan Informasi Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus I Pertemuan 3	243
21.	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktivitas Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Selama Mengikuti Kegiatan Layanan Informasi Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan 1	245
22.	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktivitas Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Selama Mengikuti Kegiatan Layanan Informasi Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan 2	247
23.	Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktivitas Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Selama Mengikuti Kegiatan Layanan Informasi Dengan Teknik <i>Role Playing</i> Siklus II Pertemuan 3	249
24.	Hasil Observasi Pra Siklus Indikator Perilaku Anti <i>Bullying</i> Pada Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Tahun Ajaran 2014/2015.....	251
25.	Hasil Observasi Indikator Perilaku Anti <i>Bullying</i> Pada Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Tahun Ajaran 2014/2015 Siklus I Pertemuan 1.....	253

26.	Hasil Observasi Indikator Perilaku Anti <i>Bullying</i> Pada Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Tahun Ajaran 2014/2015 Siklus I Pertemuan 2.....	255
27.	Hasil Observasi Indikator Perilaku Anti <i>Bullying</i> Pada Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Tahun Ajaran 2014/2015 Siklus I Pertemuan 3.....	257
28.	Hasil Observasi Indikator Perilaku Anti <i>Bullying</i> Pada Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Tahun Ajaran 2014/2015 Siklus II Pertemuan 1.....	260
29.	Hasil Observasi Indikator Perilaku Anti <i>Bullying</i> Pada Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Tahun Ajaran 2014/2015 Siklus II Pertemuan 2.....	261
30.	Hasil Observasi Indikator Perilaku Anti <i>Bullying</i> Pada Siswa Kelas VIII C SMP 2 Bae Kudus Tahun Ajaran 2014/2015 Siklus II Pertemuan 3.....	263
31.	Dokumentasi.....	265

